STAR WARS X-WING

TOUR OF DUTY

B-WING™

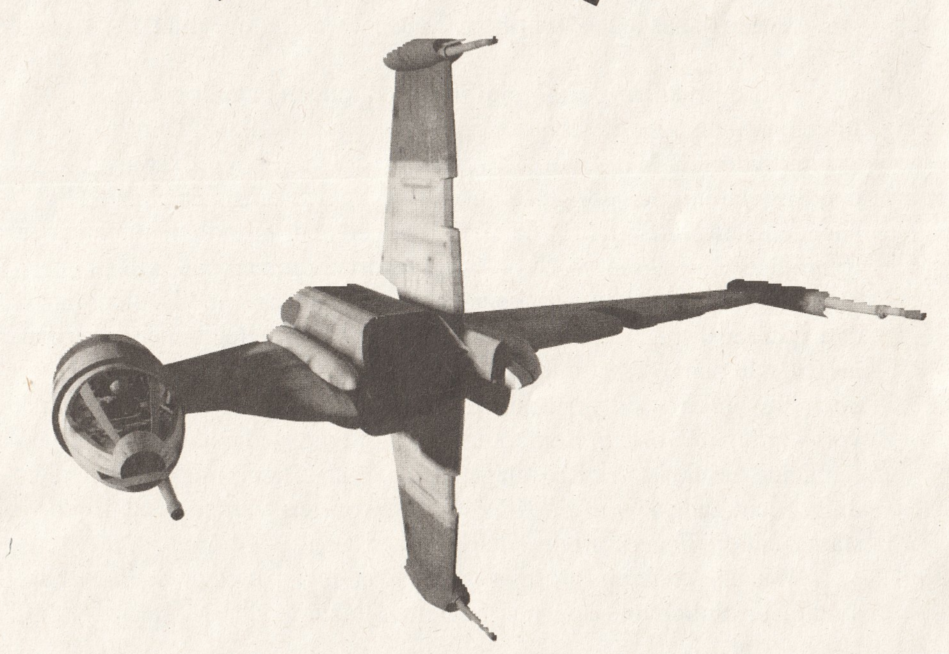


von Lawrence Holland & Edward Kilham



TOUR OF DUTY

B-WING™



X-WING™
Tour of Duty

Willkommen zu einem weiteren Kampfeinsatz! Die Einheiten der Allianz setzen nach der Evakuierung unseres Hauptquartiers auf Yavin ihre Bemühungen fort, der imperialen Marine auszuweichen. Wir verdanken unser Überleben dem Können und Einsatz eines jeden Freiheitskämpfers der Rebellion. Unsere Situation ist dennoch verzweifelt, da wir immer noch auf der Suche nach einem sicheren Stützpunkt sind.

Lord Vader erhielt der Befehl, die Flotte der Allianz zu zerstören und dadurch alle Träume nach Freiheit auszulöschen. Im kommenden Feldzug können wir uns keine Fehler erlauben - genausowenig wie das Imperium. Wir werden daher jeden ihrer Fehler ausnutzen und eventuell die Oberhand gewinnen!

Diese Ergänzung zu Ihrem Pilotenhandbuch enthält wichtige Informationen über die neueste Entwicklung der Allianz: Der Slayn&Korpil B-Wing, ein schwerer Raumjäger. Es wird vorausgesetzt, daß Sie sich mit den übrigen Raumjägertypen bestens auskennen. Die angegebenen Daten dienen dazu, Sie schnell aber gründlich an den neuen Raumjäger zu gewöhnen. Sie werden sofort erkennen, daß sich eine Menge Gemeinsamkeiten in bezug auf Systemdesign und Bedienung zu den anderen Typen wiederfinden. Ein schneller Vergleich würde vermuten lassen, daß der B-Wing nur einen leicht verbesserten X-Wing darstellt, doch obwohl dies teilweise zutrifft, sind einige wichtige Veränderungen vorgenommen worden. Bemerkenswert sind die Bedienungseigenschaften. Für seine Größe ist der Raumjäger erstaunlich schnell und wendig (allerdings nicht ganz so wie ein X-Wing!). Ansonsten wurden die Schilde verstärkt und die Feuerkraft deutlich erhöht.

Wie alle anderen Informationsmaterialien ist auch diese Broschüre streng vertraulich und die unautorisierte Nutzung oder der Besitz gilt als Hochverrat.

INHALT

LADEANWEISUNGEN

Die Installation der Disketten auf Ihrer Festplatte

Um die Disketten von X-Wing Kampfeinsatz: B-Wing auf einer Festplatte zu installieren, booten Sie zuerst Ihren Rechner. Weitere Schritte:

1. Legen Sie “Disk 1” in Laufwerk A: oder B:
2. Tippen Sie a: (oder b:) und drücken Sie [Return]. Ihr Computer wird daraufhin mit dem Prompt A:\> (oder B:\>) antworten.
3. Geben Sie INSTALL ein und drücken Sie [Return].
4. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.
5. Um die neuen Missionen zu spielen, starten Sie X-Wing in gewohnter Weise.

TESTGELÄNDE DER PILOTEN

Vergessen Sie nicht: Das Testgelände wird nach Erreichen des Level 8 nicht weiter erschwert, Sie können jedoch so lange weiterfliegen wie Sie möchten!

1. Wählen Sie PROVING GROUND (ZU DEN TRAININGSFLÜGEN) im Raumhafen, indem Sie auf das linke Hangartor klicken.
2. Wählen Sie den B-Wing und den Schwierigkeitsgrad. Hinweis: Sie müssen vor der Wahl eines höheren Levels erst alle Level bis zu diesem schon einmal bestanden haben.
3. Klicken Sie auf die Tür zur Rechten, um das Testgelände zu betreten.

HISTORISCHE MISSIONEN

Unsere Operationsforscher haben ihr Möglichstes getan, um eine Reihe von Übungen zu entwerfen, die Sie mit dem B-Wing vertraut machen sollen. Diese Übungsmissionen beruhen auf aktuellen historischen Begegnungen mit imperialen Einheiten. In einigen dieser Operationen wurden ursprünglich andere Jäger (X-Wings und Y-Wings) eingesetzt. Andere basieren auf Geschehnissen, die sich während der Entwicklung und den Tests des B-Wings ereigneten.

Sie werden bemerken, daß der B-Wing mehr Feuerkraft besitzt als jeder andere Raumjäger auf unserer oder der gegnerischen Seite. Mit den stärksten Schilden und einem Rumpf wie alle unsere Jäger ist er beinahe so schnell wie ein X-Wing und besser manövrierbar als ein Y-Wing!

1. Wählen Sie HISTORICAL COMBAT (HISTORISCHER KAMPF) im Raumhafen durch Anklicken des mittleren Hangartors.

2. Wählen Sie den B-Wing und eine Mission aus.

3. Klicken Sie auf die Tür zur Rechten, um an der Vorbesprechung teilzunehmen (ENTER COMBAT BRIEFING) (EINSATZBESPRECHUNG).

4. Um zum Pilotemquartier (PILOT ROSTER) zu gelangen, müssen Sie auf die Tür zur Rechten klicken.

5. Sobald Sie alle Piloten ihren Schiffen zugewiesen haben, müssen Sie auf die Hangartür klicken, um die Mission zu beginnen.

B-WING SPEZIFIKATIONEN

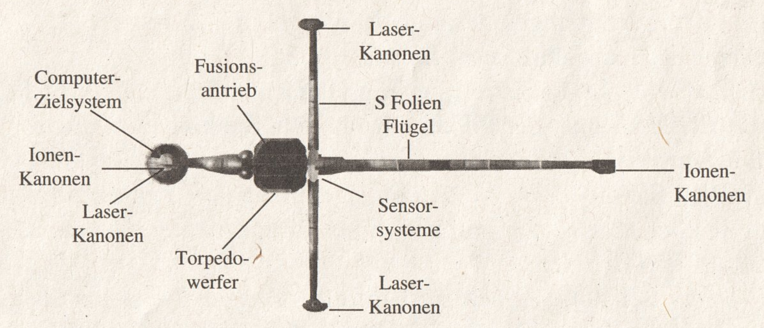
Name / Modell #:	B-Wing
Entwurf / Produktion:	Slayn&Korpil
Kampfbestimmung:	Schwerer Raumjäger
Besatzung:	1 Pilot
Energiesystem:	Vinop 02K cyrogenische Energiezellen und Ionen-Reaktor
Triebwerke:	Vier Slayn&Korpil JZ-5 Fusions-Schubtriebwerke (eingeschätzt auf 290 KTU)
Geschwindigkeit:	90 MGLT
Flugkontrollsysteme:	Narmox HG. 6w Flugkontrollpaket
Manövrierbarkeit:	65 DPF
Navigation:	Microaxiales LpM-549 Computersystem
Hyperraum-Triebwerk:	Slayn&Korpil HYd-997 Motivations- Triebwerkseinheit
Sensor-Systeme:	Fabritech ANv-9d Einheit mit weitreichendem Phasen-Tachyonen- Detektorfeld Modell PH-5s und ein Kurzstrecken-Gefahrenanalyse-Gitter Modell PK-8f
Zielcomputer:	Fabritech ANq 3.6 Zielverfolgungs- Computer und IN-344-B “Sightline” holographisches Darstellungssystem
Bewaffnung:	Drei Gyrhil R-9X Laser-Kanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer) Drei ArMek SW-7a Ionen-kanonen (Einzelfeuer oder konzentriertes Feuer) Zwei Krupx MG9 Protonen-Torpedo-Rohre (je 6 Torpedos)
Schilde / Panzerung:	Vor- und rückwärts projizierende Sirplex Zr-41 Schilde (eingestuft bei 125 SBD) Rumpflegierung aus Titan (eingestuft bei RU)
Spezielle Eigenschaften:	S-Folien-Flügel, einstellbar auf atmosphärische Flüge



SLAYN&KORPIL B-WING RAUMJÄGER

Front Sensoren
Flug-Rekorder
Ziel-bereich
Laser-Kanonen
Protonen-torpedos
Ionen-Kanonen
Heck-Sensoren
Digital-Uhr
Flügel-einstel-lungs-hebel
Panzerung/ Schild Anzeige
Funkanlage
Schub
Geschwin-digkeit
Maschinen-energie
Warn-anzeige gegne-rischer Raketen
Multi-funktio-naler Gefechts-monitor
Maschinen Laser Schilde

Energie-Zuteilungssystem





MISSIONSANWEISUNGEN

Unsere Situation wird durch die Suche nach einer neuen Basis noch kritischer. Sogar genau in diesem Moment nähern sich die imperialen Einheiten mit großer Geschwindigkeit. Es liegt nun an Ihnen, unsere Freiheitskämpfer zu unterstützen.

Folgende Schritte sind notwendig, um die neuen Missionen zu spielen:

1. Nach der Registrierung beim Protokolldroiden an Bord der Independence müssen Sie die linke Tür anklicken, um den Raumhafen zu betreten.
2. Klicken Sie den Schreibtisch auf der zweiten Ebene im rechten Bild an.
3. Klicken Sie auf die Pfeilsymbole, bis in der Anzeige TOUR V (FELDZUG V) angezeigt wird.
4. Um die neuen Missionen zu beginnen, müssen Sie jetzt noch die Tür zur Rechten anklicken. (Durch Anklicken des linken Randes gelangen Sie zurück in den Raumhafen.)

Nun werden Sie zur Missionsvorbesprechung gelangen, in der Sie auf die nächste Mission vorbereitet werden. Die Vorbesprechung ist mit denen der vorherigen Touren identisch. Hinweis: Eine erfolgreich beendete Mission kann danach als historische Mission erneut geflogen werden.

AUSZEICHNUNGSSCHATULLE

Wir haben jedem Piloten eine Auszeichnungsschatulle zugeteilt, in der die neuen Auszeichnungen gesammelt werden.

Ansehen der Auszeichnungsschatulle

1. Klicken Sie am Registrierungsschreibtisch auf die Zeile MERITS (VERDIENSTE) unter der Piloteninformation. Sie können auch auf das Spind im Zuweisungsbildschirm für die Piloten einer Mission klicken.
2. Wollen Sie die neuen Auszeichnungen betrachten, müssen Sie auf die Schatulle klicken. Um von dort zum Spiel zurückzukehren, klicken Sie einmal auf EXIT (ENDE).
3. Von der Schatulle zurück zur Uniform gelangen Sie, wenn Sie einfach auf den Menüpunkt VIEW UNIFORM (ZEIGE UNIFORM) klicken.



4. Um die Beschreibung einer Auszeichnung zu lesen, müssen Sie den Mauszeiger auf die jeweilige Auszeichnung bewegen.

5. Die Schatulle wird geschlossen, wenn Sie [Return] oder einen Knopf drücken.

BENUTZUNG DES TOP ACE-PILOTEN

Der TOP ACE-Pilot namens “Top Ace4” kann als erfahrener Flügelmann, zum Ansehen der Animationssequenzen und zum Fliegen der alten Kampfeinsätze (Unter “Historische Missionen”) genutzt werden. Hinweis: Das Fliegen der Missionen und Ansehen der Filmszenen bezieht sich natürlich nur auf die alten Kampfeinsätze der X-Wing Grundversion sowie der Missionen der ersten Zusatzdiskette “Imperial Pursuit”. Alle Piloten der Allianz, die Sie in diesem Kampfeinsatz einsetzen, haben den Rang “Top Ace”. Es ist nicht nötig, sie mit dem “Top Ace4” zu ersetzen.

Den TOP ACE-Piloten als Flügelmann nutzen:

1. Klicken Sie im Piloten-Zuweisungsbildschirm auf das Schiff, dem Sie Top Ace zuteilen möchten.

2. Wählen Sie Top Ace aus der Liste der verfügbaren Piloten aus. Sein Bild wird erscheinen und der Name wird gelb hinterlegt. Er ist nun dem gewählten Schiff zugeteilt.

Fliegen eines der drei originalen Kampfeinsätze:

1. Wählen Sie am Registrierungsschreibtisch TOP ACE als Piloten.

2. Klicken Sie auf die Tür zur Linken.

3. Klicken Sie auf die Tür in der oberen Mitte des Raumhafens, um zu den historischen Missionen zu gelangen.

4. Klicken Sie auf die oberen Pfeilsymbole, bis der gewünschte Kampfeinsatz erscheint.

5. Klicken Sie auf die unteren Pfeilsymbole, um eine Mission auszuwählen.

6. Klicken Sie auf die Tür zur Rechten, um in den Vorbesprechungsraum zu gelangen. Sie werden nun auf die Mission vorbereitet.



Um Filmsequenzen anzusehen:

1. Wählen Sie TOP ACE als Ihren Piloten am Registrierungschreibtisch.
2. Klicken Sie auf die Tür zur Linken, um in den Raumhafen zu gelangen.
3. Wählen Sie am Schreibtisch in der oberen rechten Hälfte des Bildes VIEW TOD CUTSCENES (ZEIGE SCHNITTSZENEN).
4. Klicken Sie auf die Pfeilsymbole, um die gewünschte Animation auszuwählen.
5. Klicken Sie auf die Tür zur Rechten, um sich die Animation anzusehen.

Falls der TOP ACE-Pilot unglücklicherweise einmal umkommen sollte, kann er wiederbelebt werden.

1. Wählen Sie TOP ACE als Piloten am Registrierungsschreibtisch.
2. Wählen Sie MODIFY PILOT (ÄNDERE PILOT) unter der Pilotenbeschreibung.
3. Klicken Sie auf REVIVE (BELEBEN).

Die Animationen und Missionen können weiterhin angesehen bzw. gespielt werden, auch wenn die Einstufung des Piloten nun auf FLIGHT KADET (FLUGKADETT) gesunken ist.

Der Pilot kann allerdings auch vollständig wiederhergestellt werden. Bei der Installation der Zusatzmissionen wurde neben der Datei TOPACE4.PLT auch eine Sicherheitskopie namens TOPACE4.BAK eingerichtet.

1. Im X-Wing Verzeichnis (normalerweise C:\XWING>) müssen Sie eingeben: **copy topace4.bak topace4.plt** und danach [Return] drücken.

Dadurch wird der Spielstand des Top Ace-Piloten mit den ursprünglichen Werten erneut überschrieben.



KAMPFTAKTIKEN

Historische Missionen Diese Missionen wurden nicht zufällig geschaffen. Sie erzeugen einige sehr realistische Situationen, in denen Sie sich befinden könnten. Fliegen Sie sie und üben Sie gut, bevor Sie sich für einen echten Kampfeinsatz melden.

Schildstärke Es ist lebenswichtig, daß Sie Ihre Schilde so stark wie möglich halten. Wie Sie wissen, sind die Schiffe der Allianz mit der Möglichkeit ausgestattet, Energien umzuverteilen. Das bedeutet, daß Sie Energie von einem System zugunsten eines anderen verlagern können. Die beste Lösung ist, stets etwas Energie von Ihren Lasern zu den Schilden zu leiten, da sich die Laser schneller laden als die Schilde.

Dazu sollten Sie die Schilde auf normaler Stufe laden, die Laser aber auf INCREASED (ERHÖHT) oder MAXIMUM (MAXIMAL) stellen (F9) und die Energie von dort zu den Schilden zu leiten (Shift-F9), bis diese vollständig geladen sind.

Hauptgegner identifizieren Das Imperium nutzt bei gezielten Angriffen oft die klassische Scheinangriffstaktik, aber dennoch fällt noch so mancher Pilot darauf herein. Eine Gruppe TIE Jäger oder Abfangjäger führt einen Ablenkungsangriff aus und hält den Piloten beschäftigt, während die eigentliche Bedrohung von einer anderen Seite auftaucht und das Ziel angreift, das der Pilot so verzweifelt zu verteidigen sucht. TIE Bomber sind immer eine Bedrohung. Wenn sie auftauchen, können Sie darauf wetten, daß diese nicht dazu da sind, um gegen kleine Raumjäger zu kämpfen.

Sie müssen auch lernen, die Karte zum Entdecken von Angriffsmustern zu benutzen. Wenn Sie eine Gruppe von TIE-Jägern in der Nähe eines unserer Schiffe bemerken, können Sie sicher sein, daß sie es angreifen.

Die Kanonen-Kamera ist eine weitere Möglichkeit, das Geschehen ringsum besser zu analysieren. Nach einer erfolglosen Mission können Sie in den Filmraum gehen und sich die Mission nochmals ansehen.

Plazieren Sie die Kamera nahe des zu beschützenden Objekts und beobachten Sie, wer es angreift. Das Imperium setzt bestimmte Einheiten für einzelne Aufgaben ein. Wenn z.B. die TIE Bombergruppe Beta eine Fregatte angreift, dann greifen alle Bomber der Gruppe nur diese Fregatte an.

Vergessen Sie nicht, daß der B-Wing gebaut wurde, um gegen Eskortschiffe, wie Corellianische Korvetten oder Nebulon-B Fregatten, eingesetzt zu werden. Dafür wurden einige Nahkampffähigkeiten geopfert.

Dies fällt am ehesten auf, wenn man die Waffenkonfiguration betrachtet. Genau wie beim X-Wing müssen Sie mühsam erlernen, welche Kanoneneinstellungen zu welchem Zeitpunkt am günstigsten sind. Wir sind aber sicher, daß Sie den B-Wing gegen die meisten Gegner mit Erfolg einsetzen können. (Wegen seiner überlegenen Panzerung eignet sich der B-Wing ebenfalls als Minensucher.)

Feuerkonfigurationen Eine spezielle Technik, die Sie lernen sollten, ist es, die beste Feuerkonfiguration für ein bestimmtes Ziel zu finden. Die meisten unserer Testpiloten bestätigten, daß für fast alle Ziele das Konzentrieren der Waffen am effektivsten ist. Einige der Draufgänger sind der Meinung, daß Sie nur für große Ziele die Waffen verbinden sollten, da jeder Einzelschuß zählt.

Energieverteilung Die meistgenutzte Energieverteilung für den B-Wing ist, Schild und Laser auf maximaler Stufe zu laden, und die Einstellungen so zu lassen. Ausnahmen sind Raumkämpfe gegen TIE-Jäger und TIE-Abfangjäger. Dort sollten Sie minimale Energie von den Schilden zum Antrieb umleiten, um die nötige höhere Geschwindigkeit zu erreichen, damit Sie es mit den Jägern aufnehmen können. Vergessen Sie jedoch nicht, hierbei hin und wieder Energie vom Laser zu den Schilden zu verschieben, damit die Schilde nicht zu stark geschwächt werden!

Wenn Sie sich einem entfernten Ziel nähern, ist es oft notwendig, alle Energie von den Lasern und den Schilden dem Antrieb zuzuführen. Der B-Wing kann auf diese Weise eine Geschwindkeit von 137 erreichen, allerdings werden die Schilde und Waffen geschwächt. Achten Sie darauf, die Schilde und Laser wieder aufzuladen, bevor Sie in Schußweite kommen!



Sensoren Die Kurzstreckensensoren des B-Wing sind nur auf eine Entfernung von 20 Metern effektiv (0.02 im Gefechtsmonitor), wenn Sie damit ein Schiff identifizieren wollen. Dadurch wird die Identifizierung von Schiffen und Ladung natürlich zu einer Herausforderung!

Projektilwaffen Der B-Wing ist mit 12 Protonentorpedos ausgerüstet. Diese tragen nukleare Gefechtsköpfe und sind für den Einsatz gegen große Schiffe (Korvetten und größer) gedacht. Sie sollten nur in echten Notfällen gegen gegnerische Raumjäger eingesetzt werden.

Zum Beispiel: Ein TIE-Bomber ist hinter Sie gelangt und fliegt genau auf sein Ziel zu. Dies ist ein fast todsicherer Treffer und könnte die beste Chance sein, ihn zu stoppen, bevor er seine eigenen Torpedos abfeuert. Beachten Sie, daß die Geschwindigkeit Ihres Jägers zu der Geschwindigkeit der Torpedos addiert wird, daher sollten Sie das Schiff beschleunigen, bevor Sie einen Protonentorpedo abfeuern. Zusätzlich gibt es Ihnen die Möglichkeit, gegnerische Torpedos mit Ihren eigenen abzufangen.

FEHLERBEHEBUNG

DMA-Konflikt. Beim Spielen von X-Wing mit einem Soundblaster oder einer kompatiblen Karte kann der digitalisierte Sound ein- und ausgeschaltet werden, wodurch sofort auf die Festplatte zugegriffen wird. Wenn die Soundkarte und der Festplattenkontroller denselben DMA-Kanal verwenden (normalerweise Kanal 1), kann dies zum Absturz des Systems führen.

Um einen DMA-Konflikt festzustellen und zu beheben, lesen Sie bitte die README-Datei:

1. Geben Sie in Ihrem X-Wing Verzeichnis INSTALL ein und drücken Sie [Return].
2. Wählen Sie READ THE READ.ME FILE (READ.ME DATEI LESEN) und drücken Sie [Return].
3. Lesen Sie Abschnitt VI) Soundblaster.



Fortbewegung durch die Missionen Wenn Sie eine Mission erfolgreich beenden und nicht zur nächsten Mission vorrücken dürfen, sollten Sie überprüfen, ob die Optionen RAUMJÄGER-KOLLISIONEN, VERWUNDBARKEIT und UNBEGRENZTE MUNITION im Originalzustand sind. Wenn eine davon geändert wurde, können Sie nicht vorrücken, bis Sie die Mission mit Kollisionen EIN, Verwundbarkeit EIN und unbegrenzte Munition AUS bestanden haben.

Speicherplatzprobleme Wenn Sie MS DOS 6.0 benutzen, sollten Sie das MemMaker-Programm ausführen.
Wir empfehlen den Einsatz von EMM386, der bei MS DOS 5.0 enthalten ist. Wenn Sie einen anderen Treiber benutzen, schauen Sie bitte im Handbuch nach.

Boot Disk Wenn Sie MS DOS 5.0 oder niedriger nutzen und eine Bootdisk erstellen möchten, sollten die AUTOEXEC.BAT und die CONFIG.SYS auf der Diskette wie folgt aussehen:

autoexec.bat:

```
prompt=$p$g
path=c:\;c:\dos
```

config.sys:

```
device=c:\dos\himem.sys
dos=high, umb
device=c:\dos\EMM386.EXE 1024 d=256
files=20
buffers=20
```

Festplattenverdoppler Dieses Spiel wurde für unkomprimierte Festplatten optimiert. Wenn Sie einen Festplattenverdoppler einsetzen, kann dadurch das Spiel auf mehrere Arten beeinträchtigt werden. Diese Beeinträchtigungen hängen von Ihrem System und der Hardwarekonfiguration ab.

Soundkarten Wenn Sie Probleme mit Ihrer Soundkarte haben, sollten Sie die Diagnose-Software benutzen, die mit Ihrer Karte geliefert wurde. Die meisten Probleme sind auf Konfigurationsfehler auf der Karte selbst zurückzuführen.



Sollten Sie eine Soundkarte besitzen, die auf der Packung nicht erwähnt ist und die als Emulation läuft, kann dadurch die Soundausgabe beeinträchtigt werden. Dies kann auch durch zu wenig freien Speicher hervorgerufen werden. Achten Sie also bitte darauf, daß Sie genügend freien Speicher zur Verfügung haben.

Maussetup Wenn Sie Probleme mit Ihrer Maus haben, prüfen Sie bitte, ob Sie den Einheitentreiber installiert und geladen haben. Windows und andere Softwarepakete haben oft eingebaute Maustreiber, die nicht außerhalb ihrer eigenen Umgebung funktionieren.

Die meisten Maustreiber können durch die Eingabe (beim C: Prompt) von MOUSE oder einem ähnlichen Befehl geladen werden. Lesen Sie bitte dazu die Dokumentation, die Ihrer Maus beilag.

Eventuell müssen Sie sich einen neuen Maustreiber beim Hersteller besorgen, wenn Ihrer veraltet ist.



CREDITS

Programmierung, Design und Projektleitung:	Lawrence Holland und Edward Kilham
3D-Polygon Programmierung:	Peter Lincroft
Cinematic Engine Programmierung:	Edward Kilham
Mission AI Programmierung:	Lawrence Holland
Hintergrundgrafik:	Jon Knoles, Jim McLeod und Mark Ferrari
3D-Animation und Darstellung:	Martin Cameron, Jim McLeod, Jon Knoles
3D Flight Engine Modelle:	Wade Lady
Missionsdesign:	David Maxwell, David Wessmann
Weitere Modelle:	Jon Bell und Dan Colon
Titelmusik:	John Williams
Weitere Musik und Instrumentierung:	Peter McConnell, Michael Z. Land und Clint Bajakian
Soundeffekte:	Clint Bajakian und Robin Goldstein
Dialoge:	Clint Bajakin
iMuse TM Electronic Music System:	Michael Z. Land und Peter McConnell
Produktion:	Kalani Streicher und Lawrence Holland
Ko-Produzent:	Wayne Cline
Lucas Arts Qualitätssicherung:	Mark Cartwright
Tester:	Wayne Cline, Mark Cartwright, David Maxwell, David Wessmann, Chip Hinnenberg, William W. Burns, Doyle Gilstrap, Matt Forbush, Brett Tosti, Dana Fong und Dan Connors
Produkt-Marketing-Management:	Barbara Gleason
Öffentlichkeitsarbeit:	Sue Seserman
Handbuch:	Wayne Cline und Dave Wessman
Design von Handbuch:	Mark Shepard
Packungsentwurf:	Terri Soo Hoo
Titelgrafik:	Martin Cameron
Technischer Support (Management):	Khris Brown
Technischer Support:	Mara Kaehn, Tabitha Tosti, Jason Deadrich, Andrew Nelson und Leslie Aclaro



Besonderer Dank an George Lucas

Deutsche Version:	Softgold Computerspiele GmbH
Projektleitung:	Thomas Brockhage
Handbuchübersetzung:	Jasper Bongertz
Spielübersetzung:	Thomas Buchhorn, Nils Bote
Lektorat:	Annette Khartabil
Koordination:	Kristin Dodt
Gestalterische Betreuung:	Oliver Dannat, Jörgen Schlegel

Copyrights
B-Wing (c) 1993 LucasArts Entertainment Company. Alle Rechte vorbehalten. Autorisierte Nutzung. X-Wing (c) 1992 LucasArts Entertainment Company. B-Wing und X-Wing sind eingetragene Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. Star Wars ist ein eingetragenes Warenzeichen der Lucasfilm Ltd. Das LucasArts Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen (servicemark) der LucasArts Entertainment Company. iMuse und LucasArts sind Warenzeichen der LucasArts Entertainment Company. iMuse ist zum Patent angemeldet.

Deutsche Version lizenziert durch Softgold Computerspiele GmbH.